

PROJEKTISUUNNITELMA

Projektin nimi

Oma Nimi

SISÄLLYS

| | |
|--|---|
| 1. Tavoite | 3 |
| Yleistä | 3 |
| Mitä aihe voisi olla? | 3 |
| Toteutettava ohjelma | 3 |
| 2. Tiedonhaku ja materiaalien kartoittaminen | 3 |
| Työpaikat | 3 |
| Verkkokurssit | 3 |
| Assets | 3 |
| 3. Aikataulu | 4 |
| 4. Riskit | 5 |
| 5. Mahdollisuudet | 5 |

Projektin nimi

Oma Nimi

1. TAVOITE

YLEISTÄ

Kuvaa omin sanoin mitä olet tekemässä. Mitä haluat oppia ja mikä on aiheesi. Tässä vaiheessa et välttämättä vielä tiedä tarkkaan miten pitkälle esimerkiksi varsinaisessa ohjelmassa pääset mutta voit kertoa esimerkiksi mitä erilaisia versioita ohjelmasta voisi saada tehtyä.

MITÄ AIHE VOISI OLLA?

- Web-kehitykseen liittyvä tekniikka (esim. Laravel)
- Mobiilikehitykseen liittyvä kehitysympäristö
- Pelikehitys, jonkin pelimoottorin käyttäminen
- Windows-sovelluksen laatiminen (Visual Studio)
- Sulautettu sovellus, laitelähtöinen ohjelmointi
- Jotain muuta

TOTEUTETTAVA OHJELMA

Millaisen ohjelman voisit tehdä käyttämällä valitsemallasi ohjelmointikielellä tai kehitysympäristöllä? Tässä vaiheessa riittää, että kuvaat idean mitä esimerkiksi pelisi voisi olla. Jos pelissä on selkeitä asioita, jotka tiedät tässä vaiheessa (moninpeli, mobiili, 3d, 2d), niin kirjoita ne ylös.

2. TIEDONHAKU JA MATERIAALIEN KARTOITTAMINEN

TYÖPAIKAT

Onko aihe sellainen, että siitä olisi apua työllistymiseen tai harjoittelupaikan löytämiseen? Voit tutkia mitä ohjelmia työnantajat toivovat työpaikkailmoitusten perusteella.

VERKKOKURSSIT

Löytyykö valitsemastasi aiheesta hyviä materiaaleja, joiden avulla uskot oppivasi riittävästi? Voit esimerkiksi etsiä mahdollisia MOOC-kursseja tai muita itseopiskelumateriaaleja.

ASSETS

Jos tarvitset ohjelmaasi varten grafiikoita, ääniä tms. voit miettiä myös näitä jo projektia suunniteltaessa.

Projektin nimi

Oma Nimi

3. AIKATAULU

Projektin aikataulu kannattaa miettiä viikkotasolla. Kerro mitä olet tekemässä, voit listata esimerkiksi tutoriaalin jota käyt läpi ja milloin aloitat oman ohjelman toteuttamisen.

| vko | ma | pe | tunnit | sisältö |
|-----|-----------|-----------|--------|--|
| 32 | 8.elo | 12.elo | 2,5 | aiheen valinta, projektisuunnitelma |
| 33 | 15.elo | 19.elo | 2,5 | |
| 34 | 22.elo | 26.elo | 2 | |
| 35 | 29.elo | 2.syys | 2 | |
| 36 | 5.syys | 9.syys | 2 | |
| 37 | 12.syys | 16.syys | 2 | |
| 38 | 19.syys | 23.syys | 2 | |
| 39 | 26.syys | 30.syys | | |
| 40 | 3.loka | 7.loka | | |
| 41 | 10.loka | 14.loka | | |
| 42 | 17.loka | 21.loka | | |
| 43 | 24.loka | 28.loka | 5 | |
| 44 | 31.loka | 4.marras | 5 | |
| 45 | 7.marras | 11.marras | 5 | |
| 46 | 14.marras | 18.marras | 5 | |
| 47 | 21.marras | 25.marras | 5 | |
| 48 | 28.marras | 2.joulu | 5 | |
| 49 | 5.joulu | 9.joulu | 5 | |
| 50 | 12.joulu | 16.joulu | 5 | |
| 51 | 19.joulu | 22.joulu | 5 | |
| 52 | 26.joulu | 30.joulu | | |
| 1 | 2.tammi | 6.tammi | | |
| 2 | 9.tammi | 13.tammi | 25 | |
| 3 | 16.tammi | 20.tammi | 25 | |
| 4 | 23.tammi | 27.tammi | 25 | |
| 5 | 30.tammi | 3.helmi | 25 | |
| 6 | 6.helmi | 10.helmi | 25 | messun järjestäminen |
| 7 | 13.helmi | 17.helmi | 25 | dokumenttien ja ohjelman viimeistely ja palautus |

Projektin nimi

Oma Nimi

4. RISKIT

| Riski | Vakavuus (1-5) | Miten ehkäistään | Miten toivutaan |
|------------------------|----------------|------------------|-----------------|
| Sairastuminen | | | |
| Tiedostojen katoaminen | | | |
| | | | |
| | | | |

5. MAHDOLLISUUDET

- Viimeisenä kohtana motivointi tähän aiheeseen.
- Mieti mitä selkeitä etuja tämä valitsemasi aihe tarjoaa.
- Kartoita esimerkiksi mitä työ- tai harjoittelupaikkoja voisit tämän uuden asian avulla lähestyä. Pyri listaamaan ainakin 3-5 työpaikkaa, joissa tätä ohjelmointikieltä/ympäristöä/tms. käytettäisiin